

Etapas obrigatórias



1. Passar a Marcha

Você pode subir ou descer 1 marcha.

Você pode passar a sua marcha duas posições para cima ou para baixo, pagando um Aquecimento



2. Jogar Cartas

Escolha um número de cartas igual à sua marcha atual para jogá-las viradas para baixo à sua frente.



3. Revelar e Mover

Some os números das cartas para determinar sua velocidade e avance seu carro essa quantidade de espaços.

Sempre coloque o seu carro na posição mais próxima ao traçado da corrida se ela estiver disponível.



4. Adrenalina

Pode adicionar 1 de velocidade (mover um espaço extra) e/ou ganhar +1 resfriamento.

**Apenas se você for o último carro a se mover na rodada (dois últimos em uma corrida com 5 carros ou mais).*



5. Reação

Pode ativar seus símbolos, em qualquer ordem.

Resfriamento: pegue uma carta de aquecimento da sua mão e a coloque de volta no seu motor.

Impulso: pague 1 aquecimento para ganhar um .



6. Vácuo

Se você terminar ao lado ou atrás de outro carro, você pode avançar 2 espaços extras.

(Não aumenta sua Velocidade Total)



7. Verificação de Curva

Apenas se você cruzou uma linha de curva:

Verifique a velocidade (cartas, adrenalina e impulso) em relação ao limite da curva.

Se exceder o limite, pague 1 carta de aquecimento por cada ponto de velocidade excedida.



8. Descartar

Pode descartar quantas cartas quiser, exceto cartas de aquecimento ou estresse.



9. Reabastecer a Mão

Compre cartas até ter 7 cartas na mão.

Símbolo

Para cada símbolo  jogado, vire cartas do topo do baralho até encontrar uma carta básica () e some seu valor (1-4) à velocidade.

As demais cartas viradas vão para o descarte.

Todos os jogadores realizam as etapas 1 e 2 simultaneamente.

Em seguida, do carro mais à frente (mais próximo ao traçado da corrida) até o último, cada jogador executa as etapas 3 a 9.

Etapas obrigatórias



1. Passar a Marcha

Você pode subir ou descer 1 marcha.

Você pode passar a sua marcha duas posições para cima ou para baixo, pagando um Aquecimento



2. Jogar Cartas

Escolha um número de cartas igual à sua marcha atual para jogá-las viradas para baixo à sua frente.



3. Revelar e Mover

Some os números das cartas para determinar sua velocidade e avance seu carro essa quantidade de espaços.

Sempre coloque o seu carro na posição mais próxima ao traçado da corrida se ela estiver disponível.



4. Adrenalina

Pode adicionar 1 de velocidade (mover um espaço extra) e/ou ganhar +1 resfriamento.

**Apenas se você for o último carro a se mover na rodada (dois últimos em uma corrida com 5 carros ou mais).*



5. Reação

Pode ativar seus símbolos, em qualquer ordem.

Resfriamento: pegue uma carta de aquecimento da sua mão e a coloque de volta no seu motor.

Impulso: pague 1 aquecimento para ganhar um .



6. Vácuo

Se você terminar ao lado ou atrás de outro carro, você pode avançar 2 espaços extras.

(Não aumenta sua Velocidade Total)



7. Verificação de Curva

Apenas se você cruzou uma linha de curva:

Verifique a velocidade (cartas, adrenalina e impulso) em relação ao limite da curva.

Se exceder o limite, pague 1 carta de aquecimento por cada ponto de velocidade excedida.



8. Descartar

Pode descartar quantas cartas quiser, exceto cartas de aquecimento ou estresse.



9. Reabastecer a Mão

Compre cartas até ter 7 cartas na mão.

Símbolo

Para cada símbolo  jogado, vire cartas do topo do baralho até encontrar uma carta básica () e some seu valor (1-4) à velocidade.

As demais cartas viradas vão para o descarte.

Todos os jogadores realizam as etapas 1 e 2 simultaneamente.

Em seguida, do carro mais à frente (mais próximo ao traçado da corrida) até o último, cada jogador executa as etapas 3 a 9.

HEAT

PEDAL TO THE METAL TM



HEAT

PEDAL TO THE METAL TM

